

BRIDGE CLUB DE MACON-LAMARTINE

CHAQUE MOIS, LES NOUVELLES DE VOTRE CLUB

N° 12- Mars 2026

Activités de votre club du mois de Mars 2026

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
2	3 14H00 C ^{pe} des clubs 	4 14H00 Tournoi Challenge & Espoir	5 ½ FC Interclubs D3	6 14H00 Tournoi de régularité	7 FC Interclubs D4	8
9	10 14H00 Tournoi de régularité	11 14H00 Tournoi Challenge & Espoir	12 COURS DE BRIDGE	13 14H00 Tournoi de régularité	14 FC Interclubs D5	15
16 ½ FC Interclubs D3	17 14H00 Tournoi de régularité	18 14H00 Tournoi Challenge & Espoir	19	20 14H00 Tournoi de régularité Printemps	21	22
23	24 14H00 C ^{pe} des clubs 	25 14H00 Tournoi Challenge & Espoir	26 Entraînement 1 ^{re} et 2 ^e séries	27 14H00 C ^{pe} des clubs 	28	29
30	31 14H00 Tournoi de régularité					

Le coin des conventions

Provoquer l'erreur

Les bridgeurs ont toujours tendance à se plaindre de leur manque de chance, ce qui est plus facile que de reconnaître ses propres erreurs, je suis bien placée pour le savoir ! Mais si vous souhaitez ardemment que le dit adversaire en fasse lui aussi, des erreurs, il va falloir parfois les provoquer, et ne pas attendre qu'elles arrivent toutes seules, bien calé dans votre confortable fauteuil.

Ce sera donc notre thème d'aujourd'hui, inciter l'adversaire à faire des bêtises. Mais c'est tout à fait moral, je vous rassure !

— 1 —

♠	V9764
♥	ARD
♦	R6
♣	AR2

♠	—
♥	V1042
♦	D873
♣	DV654

♠	D103
♥	9875
♦	V105
♣	983

7♠ par Sud, entame ♥ Valet.

Comment jouez-vous ?

♠	AR852
♥	63
♦	A942
♣	107

Sud ayant ouvert d'1♠, son partenaire l'a poursuivi dans les couloirs pour parvenir au grand chelem.

Zéro perdante extérieure à l'atout, l'enfant se présente bien.

Une fois au mort, présentez donc le Valet de ♠, on ne sait jamais, s'il venait l'idée à Est de couvrir ! Il ne devrait pas, bien sûr, il connaît le fit 10^e, mais si vous jouez le 4 du mort, il fournira petit sans effort.

Pas la peine de vous raconter la suite, si ? Bon ok, si Est fournit sa Dame, vous prenez, retournez au mort, et faites l'impasse au 10.

Pas certain que tout cela plaise beaucoup à Ouest...

♠	R62
♥	ADV7
♦	A1076
♣	72

♠	9843
♥	1042
♦	V4
♣	D954

♠	DV10
♥	85
♦	D52
♣	V10863

6 ♥ par Sud, entame ♠ 8.

Comment jouez-vous ?

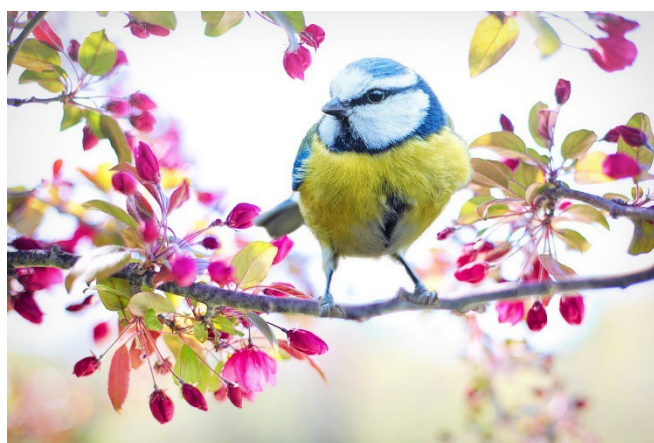
♠	A75
♥	R963
♦	R983
♣	AR

Essayez ceci, on ne sait jamais :

As de ♠, 3 tours d'atout, As-Roi de ♣, Roi de ♠ et ♠.

Si Est prend peur (son prof de bridge lui a dit un jour que jouer coupe et défausse était passible de cour martiale), il va peut-être contre-attaquer ♦, et vous allez gagner en jouant les honneurs partagés (même si un Est théâtral joue la Dame de ♦). Pas de ça Lisette, si Est compte bien les mains, il saura que vous détenez quatre cartes à ♦, comme le mort, et va donc rejouer ♣ en coupe et défausse, sourire aux lèvres, attendant la chute.

Le chelem était mauvais, Nord-Sud ont un peu « poussé la baraque » !



Bridge et Sport

Considérant la position assise prolongée des bridgeurs, les non-initiés pensent que les adeptes du bridge voient leurs musculatures affaiblies, leurs articulations rouillées, et restent sous la menace d'une ankylose précoce. Il n'en est rien.

Démonstration

- Il faut savoir qu'un jeu de cartes pèse environ 95 grammes, soit environ 200 grammes avec l'étui. Sachant que 2 420 tournois (réalisés en moyenne en 20 ans), comportant généralement 24 donnes, correspondent à 58 080 donnes, à multiplier par 12 tables en moyenne par tournoi = 696 960 donnes.
- à 200 grammes par donne, on arrive à un total de 139 392 kg, autrement dit 139 tonnes, avec une moyenne de 130 joueurs, cela fait bien 1,072 tonne par personne !

Et que dire du malheureux joueur installé en Sud, qui non seulement doit assumer un secrétariat délicat, mais doit encore, 8 fois par tournoi, déambuler sur 40 mètres aller et retour chargé de 600 g. d'étuis, soit :

$40 \text{ m} \times 8 \times 12 \text{ table} = 3\,840 \text{ mètres} \times 2\,420 \text{ tournois} = 9\,293 \text{ km},$

$\text{et } 600 \text{ g} \times 8 \times 12 \text{ tables} = 57,6 \text{ kg} \times 2\,420 \text{ tournois} = 13,934 \text{ tonnes}.$

Cela explique enfin pourquoi tant de joueurs veulent absolument être en Sud : c'est pour pouvoir maintenir la forme athlétique nécessaire pour transporter près de 14 tonnes d'étuis sur plus de 9 000 km...

